

29. internationales forum des jungen films berlin 1999

6

49. internationale
filmfestspiele berlin

killer.berlin.doc

Land: Deutschland 1999. **Produktion:** dogfilm GmbH. **Co-Produktion:** ZDF/Das Kleine Fernsehspiel, Annedore von Donop. **Buch, Regie, Kamera, Schnitt:** Bettina Ellerkamp, Jörg Heitmann. **Musik:** Jim Lusted. **Ton, Grafik, Internetdesign:** Ed van Megen, Merle Kröger, Philip Scheffner. **Produzenten:** Bettina Ellerkamp, Jörg Heitmann.

Hauptdarsteller: Max Andersson, Dagie Brundert, Alexander Christou, Elizabeth Felicella, Akiko Hada, Cornelia Klaus, Dieter Kölsch, Roswitha Kreil, Jim Lusted, Barbara Philipp, Klaus Weber. **Besondere Gäste:** Kousa & Usako, Michael Gummich, Helena Ahonen, Elena Minka, Heike Makatsch, Tsuyoshi Arai, Natsumi Komatsu. **Sprecherin:** Franziska Pigulla.

Format: 35mm, 1:1.37, Farbe. **Länge:** 74 Minuten, 25 B/sek.

Sprache: Deutsch, Englisch.

Uraufführung: 11. Februar 1999, Internationales Forum, Berlin.

Weltvertrieb: dogfilm GmbH, Rungestr. 20, 10179 Berlin. Tel./Fax: (49-30) 27 59 00 80. e-mail: dogfilm@bln.de

Inhalt

In dem Wunsch, von dem eigenen Leben in einer sich wandelnden Stadt zu erzählen, entschließen sich im Mai 1998 zehn Personen, ihr Leben in Berlin für vierzehn Tage zur Fiktion zu machen. Sie spielen 'Killer', ein Spiel, in dem niemand vom anderen weiß und jeder sowohl Täter als auch Opfer ist. Der Auftrag lautet, eine vorgegebene, aber dem Spieler vorher unbekannt Person ausfindig zu machen und sich den perfekten 'Mord' für das 'Opfer' auszudenken. In dem Wissen, daß zur selben Zeit auch jemand den eigenen Spuren folgt, begeben sich die Spieler auf die Suche nach der unbekannt Person. Sie spannen ein Netz über die Stadt: die zurückgelegten Wege, besuchten Orte und Begegnungen zeichnen eine subjektive Skizze vom gegenwärtigen Leben in Berlin in der 'Zwischenzeit'.

Über den Film

In den siebziger Jahren war das Mörderspiel unter Kindern sehr beliebt. Es ging so: etwa zehn Kinder saßen in einem Zimmer. Per Los wurde ein Detektiv bestimmt, der das Zimmer zu verlassen hatte. Ein anderes Los bestimmte den Mörder. Dann wurde das Licht gelöscht. In der Dunkelheit des Kinderzimmers brachte der 'Mörder' sein Opfer um. Wenn das Opfer schrie, durfte der 'Detektiv' hereinkommen und begann mit seinen Ermittlungen. Während die Eltern das Mörderspiel ablehnten, liebten es die Halbwüchsigen. Eine Welt, in der es Mörder gab, schien einem als Kind interessanter zu sein, als die eher langweilige Welt, die die Erwachsenen im sozialdemokratischen 'Modell Deutschland' (Helmut Schmidt) vorstellten.

Wahrscheinlich agierte man als Kind mit diesem Spiel die üblichen diffusen Kinderängste aus. Vielleicht waren diese Ängste auch gar nicht so diffus und allgemein; vielleicht versuchte man, sich mit diesem Spiel an die diffuse Erwachsenenwelt heranzutasten, die die Großen bedeutsam verschwiegen. Die Kriegs-

Synopsis

In May 1998, ten people, wanting to talk about their lives in a changing city, decide to turn their lives in Berlin into fiction. They play 'killer', a game in which no one knows the others, and each person is perpetrator as well as victim. The task is to find a person, designated but unknown to the player, and to plan the perfect murder for the victim. Knowing that at the same time yet another person is searching for him or her, the player looks for the designated victim. The players create a web across the city; the paths they take, the places they visit and their encounters with people all draw a subjective sketch of contemporary life in Berlin in the 'interim'...

About the film

In the seventies the killer game was very popular with children. The rules were as follows: about ten children were in a room. By drawing lots the detective was determined, s/he had to leave the room. By drawing lots again someone was chosen to be the murderer. Then the light was switched off. In the darkness the 'murderer' killed his victim. When the victim screamed, the 'detective' was allowed to come in and begin investigating.

While parents disapproved of the killer game, children loved it. A world containing murderers was a lot more interesting to a child than the rather boring world of adults, modelled on social democracy according to Helmut Schmidt.

Perhaps the game was useful for working through diffuse childhood anxieties. Perhaps these anxieties were not so diffuse after all, instead the game was an attempt to gain access to the diffuse world of adults about which the latter kept an eloquent silence. Parents' experiences in the war, for example, were not discussed. Whatever.

In 1992 the organization 'Botschaft e.V.' (ed. note: 'Message') planned an interdisciplinary event which was supposed to combine fiction and reality. 'Botschaft e.V.' was a loose association of interested people and artists with different backgrounds who were all somehow connected



erfahrungen der Eltern zum Beispiel, über die sie nicht sprachen. Wie auch immer.

1992 führte der Verein 'Botschaft e.V.' eine Veranstaltung durch, in der es thematisch, wie zu der Zeit üblich, genreübergreifend um Fiktion, Realität und ihre wechselseitige Durchdringung ging. 'Botschaft e.V.' war ein loser Zusammenschluß von Künstlern verschiedener Sparten und anderer Interessierter; Leute allesamt, die dem Umfeld der alten Westberliner Off-Kultur irgendwie (in West-Berlin war vieles 'irgendwie') nahestanden, die wiederum sehr lange der Hausbesetzungsbewegung der frühen achtziger Jahre verbunden war. Der Verein 'Botschaft e.V.' hatte ein denkmalgeschütztes Haus in der Leipziger Straße durch eine Hausbesetzung vor dem Abriß bewahrt. Im Umfeld der Botschaft hatte sich 1991 die Dokumentarfilmgruppe 'dogfilm' (Tina Ellerkamp, Jörg Heitmann, Merle Kröger, Ed van Megen und Philip Scheffner) gegründet. Bei dieser Veranstaltung wurde jedenfalls zum ersten Mal in Berlin das 'Killerspiel' – sozusagen eine Erwachsenenvariation des kindlichen Mörderspiels – gespielt. Das 'Killerspiel' kam aus Holland. Seine 'wahren' Ursprünge zu ermitteln, dürfte so schwierig sein, wie den Grundtext anderer 'urban tales' zu finden. Die Mitspieler erhalten dabei den Auftrag, jeweils einen anderen Mitspieler 'umzubringen', und sollen beim Spielen in ein produktives Zwischenreich aus Fiktion und Realität geraten. Das Spiel war ein 'Fiasko', sagt der dog-Filmer Jörg Heitmann. Die Mitspieler hätten es nicht ernst genug genommen. Ein Carrera-Autorennbahnwettbewerb, der in dieser Zeit im 'Friseur' stattfand, einem kleinen Club, der sich später auf drum'n bass spezialisiert hatte und lose mit der 'Botschaft' assoziiert war, hatte mehr teilnehmende Triebkräfte auf sich gezogen.

Das Spiel geriet in Vergessenheit. 'dogfilm' beschäftigte sich mit anderen Themen, die teilweise – wie ihr Soap-Projekt von 96/97 (als dreistündiger Themenabend unter dem Titel *Soap oder Das Leben ist eine Seifenoper* auf Arte) – auch den komplizierten Bereich zwischen Realität und Fiktion thematisierten, gleichzeitig jedoch meist kommentarlos Themen behandelten, die nur vermittelt mit der Alltagswirklichkeit, in der die Filmemachergruppe lebte, zu tun hatten. „Dann wollten wir auch mal etwas über unser Umfeld machen“ (Jörg Heitmann); einen Dokumentarfilm über die internationale „sozusagen frei flottierende (Künstler-) Intelligenz“ (Bourdieu) Berlins also, der nach der großen Nachwendeeuphorie (Techno, Berliner Clubkultur in Ostberliner Ruinen usw.) der Boden unter den Füßen wegzubrechen drohte. (...) Die klassische Form eines Interviewfilms über Protagonisten der Subkultur fanden die dog-Filmer 'zu langweilig'. Stattdessen entschieden sie sich dafür, zehn ausgesucht spielfreudige Leute 'mit hohem Spielerehrenkodex' zu einem Killerspiel einzuladen. Das Killerspiel war das „Vehikel, um über das eigene Leben zu sprechen“ (Tina Ellerkamp). Den Verlauf des Spiels dokumentierten die dog-Filmer und die Mitspieler mit Diktiergeräten, Tagebuch und verschiedenen (S-8-, Video-)Kameras.

In der Erwachsenenversion des Mörderspiels durften die Mitspieler einander nicht kennen; das Spielfeld war nicht mehr das verdunkelte Kinderzimmer, sondern die Stadt Berlin, das Spiel dauerte nicht nur eine Viertelstunde, sondern zwei Wochen, und es sollte auch nicht mehr nur einen Mörder und ein Opfer geben, sondern zehn Mörder spürten ihren Opfern hinterher. Daß dabei die Privaträume der Spieler zu respektieren waren und jede Form von Gewalt verboten war, versteht sich von selbst.

Als Mitspieler fanden sich: die Videokünstlerin Akiko Hada, der Comiczeichner Max Andersson, der Musiker Alexander Christou, die Kinomacherin Cornelia Klaus, die Super-8-Männchenfilmerin

to the former West Berlin off-culture scene, which in turn came out of the squatter's movement in the early 80's. 'Botschaft e.V.' had saved a listed building in the Leipziger Strasse from demolition by squatting it. In 1991 the documentary group 'dogfilm' was established (Tina Ellerkamp, Jörg Heitmann, Merle Kröger, Ed van Mengen and Philipp Scheffner). They played the 'killer game' for the first time in Berlin, an adult version of the childrens' game. The 'killer game' was imported from Holland but like all urban tales its true origins are difficult to determine. Players are asked to 'kill' other players and to walk the borderline between reality and fiction, while using this space productively. The game was a disaster, says dog-filmmaker Jörg Heitmann. Players didn't take it seriously enough. A Carrera car racing competition, which took place at the club 'Friseur' (later to specialize in drum'n bass) at the same time, drew more attention.

The game fell into oblivion. 'dogfilm' dealt with other topics such as the soap project (1996/97), a three-hour arte programme entitled *Soap or Life is a soap opera*, which also homed in on the complex area between reality and fiction. At the same time the filmmakers presented their themes, which were not directly related to their everyday life, without commenting on them. 'Subsequently we wanted to make a film about our own environment' (Jörg Heitmann), a documentary about the international, so-called free-floating (artists') intelligentsia (Bourdieu) in Berlin which seemed to be losing its hold after the euphoria of post-1989 (Techno, Berlin club culture in East Berlin ruins etc.) The dog-filmmakers thought a standard film featuring interviews with members of the subculture would be too boring. Instead, they decided to invite 10 keen players with a highly developed code of honour to participate in the killer game. 'The killer game was a vehicle through which to talk about one's own life' (Tina Ellerkamp). The dog-filmmakers and players documented the course of events with dictaphones, diaries and different cameras (S-8 and video).

In the adult version of the killer-game players were not allowed to know one another. The action no longer took place in a darkened playroom but in the entire city of Berlin. The game didn't last 15 minutes but two weeks. There was not one murderer and one victim but 10 of each. It was self-evident that the private sphere remained off-limits and that violence was taboo.

The following people agreed to participate: video artist Akiko Hada, cartoonist Max Andersson, musician Alexander Christou, cinema programmer Cornelia Klaus, Super-8 puppet-filmmaker Dagie Brundert, architecture photographer Elizabeth Felicella, the actors Barbara Philipp, Roswitha Kreil and Dieter Kölsch, the musician and DJ Jim Lusted and the concept artist Klaus Weber. They received their commission by mail, an envelope containing name, address, photo and life-style of their victims. The choice of murder weapon was up to them. Assassination attempts had to be registered beforehand with the dog-filmmakers who would be waiting at the future scene of the crime with their camera.

Players later decided to use toy weapons used in well-known crime stories: poison (powdered aspirin in a drink), car bombs (coke bottles painted black tied to the car

Dagie Brundert, die Architekturphotografin Elisabeth Felicella, die Schauspielerinnen Barbara Philipp und Roswitha Kreil, der Schauspieler Dieter Kölsch, der Musiker und DJ Jim Lusted und der Künstler Klaus Weber. Im Briefkasten oder auch in einem Schließfach erhielten die Mitspieler ihren Mordauftrag. Einen Umschlag mit dem Steckbrief ihres Opfers: Name, Adresse, Photo und Lebensgewohnheiten. Die Wahl der Waffe, mit der sie 'töten' sollten, blieb ihnen überlassen. Geplante Mordanschläge mußten die Mitspieler den dog-Filmern melden, die dann mit einer Kamera vor Ort waren.

Die Mitspieler entschieden sich später für Kinderversionen von Waffen, die man aus handelsüblichen Krimis kennt: Gift (zerriebenes Aspirin in einen Drink geschüttet), Autobomben (schwarz angemalte Coladosen, die man an die Stoßstange des Opferautos bindet - wenn ich mich richtig erinnere, kam eine derartige Waffe zum ersten Mal in einem der Kalle-Blomquist-Bücher von Astrid Lindgren zum Einsatz), radioaktiv verseuchtes Material, das man unbemerkt in die Jackettasche des Opfers gleiten lassen kann (ein Päckchen mit irgendwas drin), eine Giftspinne (aus Plastik), die einer der Mitspielerinnen im Strandbad in den Schuh gesteckt wird, ein Fax, in dem sehr einfallsreich schriftlich der Countdown für eine Bombe versteckt ist, ein todbringender Aufkleber auf einem Motorrad. Besonders einfallsreich wird die Videokünstlerin Akiko Hada um die Ecke gebracht: ihre Mörderin entführt eines ihrer geliebten hellbraunen Stoffhäschen. Um es vor dem Geschlachtetwerden zu retten, muß sie Harakiri begehen.

killer.berlin.doc ist ein vielfältig gebrochener Dokumentarfilm mit fiktiven Elementen, ein subjektiver Künstlerporträtfilm, ein selten schöner Architekturfilm über Berlin im Wandel, ein mehrstimmiges Tagebuch über zwei Wochen im Mai 1998. Ästhetisch überzeugend verbindet das Filmemacherkollektiv die verschiedenen Aufnahmetechniken (die subjektiven, tagebuchartigen S-8 und Video-Sequenzen der Mitspieler; die 'eigenen' Aufzeichnungen). Die innovative Bildgestaltung ist herausragend und einzigartig; die fließenden Übergänge zwischen dokumentarischen und fiktiven Elementen wiederholen formal die Gefühlsunsicherheit, die nicht nur die Spieler während ihres Spiels erfahren. Berlin ist hier gleichzeitig blaustichige Traumlandschaft, Projektion unterschiedlicher Wünsche, ein Wirrwarr unterschiedlichster Architekturen. Ein am Computer entworfener, aseptischer Potsdamer Platz steht neben dem 'waste land' im Bereich der früheren Mauer.

Im Spiel ordnete sich die Stadt neu. „Unmerklich verändert sich der Alltag. Es gibt die tatsächlichen Termine und die, die man sich für die Zwecke des Spiels einrichtet. Es gibt die tatsächlichen Wege und die Killerwege. (...) Das ganze erscheint mir manchmal wie eine Art Verliebtheit, in die man sich künstlich hineinsteigert“, sagt Roswitha Kreil. Dann stehen plötzlich erwachsene Menschen zwischen dreißig und vierzig im Treppenhaus eines fremden Hauses und schämen sich plötzlich für das, was sie hier tun. Die für das Spiel unabdingbare emotionale Teilnahme führt bei den Mitspielern zuweilen zur Verdünnung ihrer Alltagswelt, zu Entwirklichungstendenzen, die umso bedrohlicher sind, als in ihnen die sehr realen schwierigen Bedingungen der Künstlerexistenz reflektiert werden. (...)

Einige der Mitspieler wollen gar nicht mehr aufhören und versuchen auch noch als Geist weiterzumorden; andere entziehen sich dem Spiel. Elisabeth Felicella verweigert sich dem Versteckspiel und fordert ihre Killerin zu einem illegalen Duell am Sowjetischen Ehrenmal in Treptow; Jim Lusted besucht Elizabeth, um den Auftrag 'aus Respekt' vor seinem Opfer zurückzugeben. „Wir standen auf dem Balkon und haben eine Weile über London, New

bumper, and if I remember correctly first used in Astrid Lindgren's 'Kalle Blomquist' books), radioactive material which can be slipped unnoticed into someone's pocket (a little package), a plastic poisonous spider slipped into a victim's shoe on the beach, a fax with a hidden message announcing the countdown of a bomb explosion, a deadly sticker on a motorcycle. Video artist Akiko Hada experiences a particularly inventive murder: her murderer kidnaps one of her beloved stuffed white rabbits. In order to save it from being slaughtered Akiko has to commit harakiri.

killer.berlin.doc is a documentary with many fissures and fictive elements, a subjective artists' portrait, an unusually beautiful architectural film, a diary with many voices focusing on two weeks in May 1998. The filmmaker collective combines different techniques successfully and in an aesthetically convincing style (the subjective diary-like S-8, and video sequences of the players, and their 'own' sequences). The innovative structuring of images is extraordinary and unique, the flowing transitions between documentary and fictitious elements on a formal level reflect emotional insecurity, which is not only experienced by the players during the game. Berlin is simultaneously a dreamscape tinted in blue, a projection of a multitude of desires, an agglomeration of very diverse architectural styles. An aseptic computer-designed Potsdamer Platz is placed next to the waste land close to the location of the former wall.

The game reorganizes the city. 'Everyday life changes almost imperceptibly. There are real appointments, and others specially invented for the game. There are real pathways and killer pathways (...).' The whole thing is like making yourself fall in love artificially', says Roswitha Kreil. Suddenly, people between the age of 30 and 40 meet on the stairs in a strange house, ashamed by their actions. Emotional involvement in the game, an absolute pre-requisite, sometimes resulted in a blurred sense of reality which was threatening because it reflected the real and very difficult conditions of artists' lives.

Some of the players didn't want to stop their murderous activities and continued as ghosts, others withdrew from the game. Elisabeth Felicella refused the game of hide-and-seek and challenged her murderer to an illegal duel at the Soviet monument in Treptow. Jim Lusted visited Elizabeth to return the commission out of respect for his victim. 'We stood on the balcony and discussed London, New York, the game and a shared inability to plan our daily routines. Jim spoke in a very clear and personal manner', says Elisabeth Felicella.

It seems strange, offensive, perhaps naive to play a killer game in a place where the Jewish holocaust was planned. On the other hand, living in Berlin means living and playing on contaminated soil. Is it offensive to play considering the necessities of daily life, in other words, can it be forgiven if we work on this soil? In one scene a target person is observed during a reading in the Jewish cemetery in Berlin-Mitte. This reading is a reaction of different players to the attack on a monument in the cemetery. This too is part of the daily life shown in the film, like the images of Clinton's visit on the occasion of the 50th anniversary of the airlift, a visit to the Hoppegarten race course,

York, das Spiel und eine gemeinsame Unfähigkeit gesprochen, unsere Alltagsroutine zu planen. Jim sprach in einer Art, die sehr klar und auch sehr persönlich war“, sagt Elizabeth Felicella.

Es mag seltsam, anstößig, vielleicht naiv erscheinen, ein Killerspiel an dem Ort zu spielen, von dem die Judenvernichtung ausging. Doch wer in Berlin lebt, lebt auf kontaminiertem Boden und spielt auch auf diesem Boden. Ist es anstößig, auf diesem Boden zu spielen, während es den Notwendigkeiten der alltäglichen Existenz geschuldet, also zu entschuldigen wäre, auf diesem Boden zu arbeiten? In einer Szene wird eine 'Zielperson' beim Besuch einer Lesung auf dem jüdischen Friedhof in Berlin-Mitte beobachtet. Mit der Lesung reagierten verschiedene Schauspieler auf mehrere Anschläge, die auf ein Denkmal auf dem Friedhof verübt worden waren. Das ist auch Teil des Alltags, von dem der Film spricht, wie die Bilder vom Besuch Clintons anlässlich des fünfzigsten Geburtstags der Luftbrücke, ein Besuch der Trabrennbahn Hoppegarten oder die Live-Übertragung des deutschen Beitrags beim alljährlichen europäischen Schlagerwettbewerb. Das übertriebene Pathos, mit dem Guildo Horn sein 'Piep, piep, piep – ich hab euch lieb!' sang, die Fake-Gefühle, die der Sänger in Deutschland mobilisieren konnte, korrespondiert dabei mit den künstlichen Gefühlen der Mitspieler, die sich so täuschend echt anfühlen, mit der Drogenbegeisterung der Berliner Technoszene, mit der aktionistischen Kunst-Partei 'chance 2000', die der Filmer und Theaterregisseur Christoph Schlingensiefel im Frühling '98 unter dem Motto 'Bekenne, daß es dich gibt' gründete, mit dem Heer der Berliner Arbeitslosen (in Kreuzberg: 30%), denen die Bestimmungsmöglichkeit über das eigene Leben entzogen werden.

Die Simulationen verschiedener Ordnung, die Versuchsanordnungen, die **killer.berlin.doc** aufbaut, finden ihre Entsprechungen in der alltäglichen Lebenswelt, die einem im Berlin Ende der neunziger Jahre begegnen.

„Es fällt einem immer wieder auf, daß man in einer enorm großen, fast irrealen Seifenblase lebt, und das ist hier irgendwo unser aller Leben, und das ist für uns normal, und das sind viele Leute, die hier so leben“, sagt Barbara Philipp.

„Indem das Kind aus der Passivität des Erlebens in die Aktivität des Spielens übergeht, fügt es einem Spielgefährten das Unangenehme zu, das ihm selbst widerfahren war, und rächt sich so an der Person dieses Stellvertreters“, heißt es bei Freud ('Jenseits des Lustprinzips'). Vielleicht versucht die Inszenierung auch Rache zu nehmen an der urbanen Welt, die sie inszeniert.

Detlef Kuhlbrodt

Biofilmographien

Bettina Ellerkamp wurde 1966 geboren und studierte Publizistik und Filmwissenschaften an der Freien Universität Berlin. Seit 1986 arbeitet sie mit Film und Video. Sie ist Mitbegründerin des interdisziplinären Projektes 'Botschaft e.V.' und der Produktionsfirma 'dogfilm'. Neben ihrer Arbeit als Filmemacherin organisiert sie Film- und Videoveranstaltungen.

Jörg Heitmann wurde 1965 geboren und studierte wie Bettina Ellerkamp Publizistik und Filmwissenschaften an der Freien Universität Berlin. Auch er war an der Gründung des interdisziplinären Projektes Botschaft e.V. und der Produktionsfirma 'dogfilm' beteiligt. Er arbeitet als freier Kameramann, dreht jedoch auch eigene Videos und Filme.

the live broadcast of the German contribution to the European Song Contest. The overdone pathos of a Guildo Horn who sang 'Piep, piep, piep, I love you', and the fake emotions which the singer generated in Germany, correspond to the artificial feelings of the players. The emotions seem remarkably real, like the enthusiasm for drugs in the Berlin Techno scene, the Art Party 'Chance 2000', founded by filmmaker and theatre director Christoph Schlingensiefel in Spring 1998 with the motto 'Confess that you exist', along with the huge numbers of unemployed (in Kreuzberg: 30%) who have lost self-determination in their lives.

Different and simulated kinds of ordering systems which are constructed by **killer.berlin.doc** can be found in real life in Berlin at the end of the 90's.

'It strikes me that we live in a gigantic, almost unreal soap bubble, and that's our life here, it's normal. Many people live like this,' says Barbara Philipp.

Freud claims that 'the child who makes the transition from passive experience to active game-playing inflicts the kind of pain on his playmate which he has previously experienced himself. He takes revenge on a stand-in: Perhaps this film takes revenge on the urban universe by staging it once again.

Detlef Kuhlbrodt

Biofilmographies

Bettina Ellerkamp was born in 1966. She studied journalism and film at the Free University in Berlin. Since 1986 she has worked with film and video. She is co-founder of the interdisciplinary project 'Botschaft e.V.' and the production company 'dogfilm'. Apart from making films she organizes film and video events.

Jörg Heitmann was born in 1965. He studied film and journalism at the Free University in Berlin. He co-founded the interdisciplinary project 'Botschaft e.V.' and the production company 'dogfilm'. He works as a free-lance camera man, but also makes his own videos and films.

Films / Filme

1988: *Os Jümmmer*. 1989: *Freie Fahrt für Freie Bürger*. 1992: *Kulturzentrum Bethanien*. 1993: *Reklame; Asyl* (4 Min.); *Vereinigte Farben* (4 Min.); *Geheim* (4 Min.). 1994: *NS-Filme als Kauf-Cassetten* (7 Min.); *Energie treibt uns alle an* (4 Min.); *Kabinenfieber* (4 Min.); *Eurovision* (4 Min.); *Soap* (4 Min.); *Sauber* (4 Min.); *Vertical Reality* (4 Min.); *Buchenwald* (4 Min.); *Gipfeltreffen* (4 Min.); *heute* (4 Min.); *E.T.P.* (4 Min.). 1995: *Synonym AIDS* (7 Min.); *Try to survive till 2005* (60 Min.); *Juristische Körper – corporate identity projects* (49 Min.); *Out of Body* (26 Min.). 1996: *Geschlossene Gesellschaft* (7 Min.). 1996/97: *Soap oder Das Leben ist eine Seifenoper* (195 Min.). 1998: **killer.berlin.doc**